



UNIVERSIDADE
DE VIGO

ESCOLA SUPERIOR DE ENXEÑARÍA

Memoria do Traballo de Fin de Grao que presenta

D. Julián Jiménez González

para a obtención do Título de Graduado en Enxeñaría Informática

SuperCars: Desarrollo de videojuego para dispositivos móviles



Xaneiro, 2015

Traballo de Fin de Grao N°: EI 14/15 - 010

Titor/a: Alma María Gómez Rodríguez

Área de coñecemento: Linguaxes e Sistemas Informáticos

Departamento: Informática

Índice

1.	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	5
1.1.	INTRODUCCIÓN	5
1.2.	OBJETIVOS	7
1.3.	DOCUMENTACIÓN ENTREGADA	7
1.3.1.	<i>Memoria de Trabajo</i>	7
1.3.2.	<i>Manual de Usuario</i>	7
1.3.3.	<i>Manual Técnico</i>	7
1.3.4.	<i>Código fuente</i>	8
2.	PROCESO DE DESARROLLO, TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS	8
2.1.	PROCESO DE DESARROLLO	8
2.2.	TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS	9
2.2.1.	<i>Cocos2d-x v3.2 (C++)</i>	9
2.2.2.	<i>Android NDK v.r9d</i>	9
2.2.3.	<i>Python v2.7.8</i>	10
2.2.4.	<i>Apache Ant v1.9.4</i>	10
2.2.5.	<i>Eclipse ADT Bundle</i>	10
2.2.6.	<i>Adobe Photoshop CS6</i>	10
2.2.7.	<i>Tiled v0.11</i>	11
2.2.8.	<i>Visual Paradigm v11.2</i>	11
3.	PLANIFICACIÓN Y COSTES	11
3.1.	PLANIFICACIÓN TEMPORAL	11
3.2.	SEGUIMIENTO	12
3.2.1.	<i>Reparto temporal real</i>	12
3.2.2.	<i>Funcionalidades por Sprint</i>	13
3.2.2.1.	Sprint 1. Implementación de los controles del vehículo	13
3.2.2.2.	Sprint 2. Adición de circuito y colisiones	13
3.2.2.3.	Sprint 3. Creación de menús	14
3.2.2.4.	Sprint 4. Incorporación de contrincantes	14
3.2.2.5.	Sprint 5. Modificaciones de vehículo	14
3.2.2.6.	Sprint 6. Mejoras y pruebas globales	14
3.2.3.	<i>Desvíos</i>	15
3.2.3.1.	Cambio en el orden de <i>Sprints</i>	15
3.2.3.2.	Implementación de Box2D	15
3.3.	ESTIMACIÓN DE COSTES	15
3.3.1.	<i>Costes de Personal</i>	16
3.3.2.	<i>Costes Software</i>	16
3.3.3.	<i>Costes Hardware</i>	16
4.	PROBLEMAS, SOLUCIONES Y CONCLUSIONES	16
4.1.	PROBLEMAS ENCONTRADOS	16
4.1.1.	<i>Implementación de Box2D</i>	16
4.1.2.	<i>Elevado coste de horas de optimización</i>	17
4.1.3.	<i>Dificultad para documentar</i>	17
4.1.4.	<i>Incompatibilidad tipo String de JSON</i>	18
4.2.	CONCLUSIONES	18
4.2.1.	<i>Tecnologías y herramientas</i>	18
4.2.2.	<i>Planificación y gestión</i>	19
4.2.3.	<i>Personal</i>	19
5.	MEJORAS Y POSIBLES AMPLIACIONES	20

5.1.	PORTABILIDAD A OTRAS PLATAFORMAS	20
5.2.	MEJORAR LAS MECÁNICAS DEL JUEGO.....	20
5.3.	MEJORAR EL ALGORITMO DE GENERACIÓN DE OBSTÁCULOS	20
5.4.	MEJORAR LOS EFECTOS ESPECIALES	21
5.5.	MEJORAR LA IA DE LOS RIVALES	21
6.	REFERENCIAS	21

1. Descripción del Proyecto

1.1. Introducción

Desde que se comenzaron a comercializar en la década de los 90, el concepto de "videojuego" no ha hecho más que evolucionar hasta lo que conocemos hoy en día, llegando incluso en algunos países al estatus de medio artístico. Así ha sido en EEUU, donde el MoMA¹ ya ha introducido un buen número de videojuegos entre sus colecciones y exposiciones (*Video Games: 14 in the Collection, for Starters* (Paola Antonelli, MoMA, 2012)).

Tanto es así que, según el informe anual de 2014 de NewZoo (*Ilustración 1*), la industria del videojuego generó más de \$80 billones y cuenta con más de 1700 millones de jugadores en todo el Mundo.

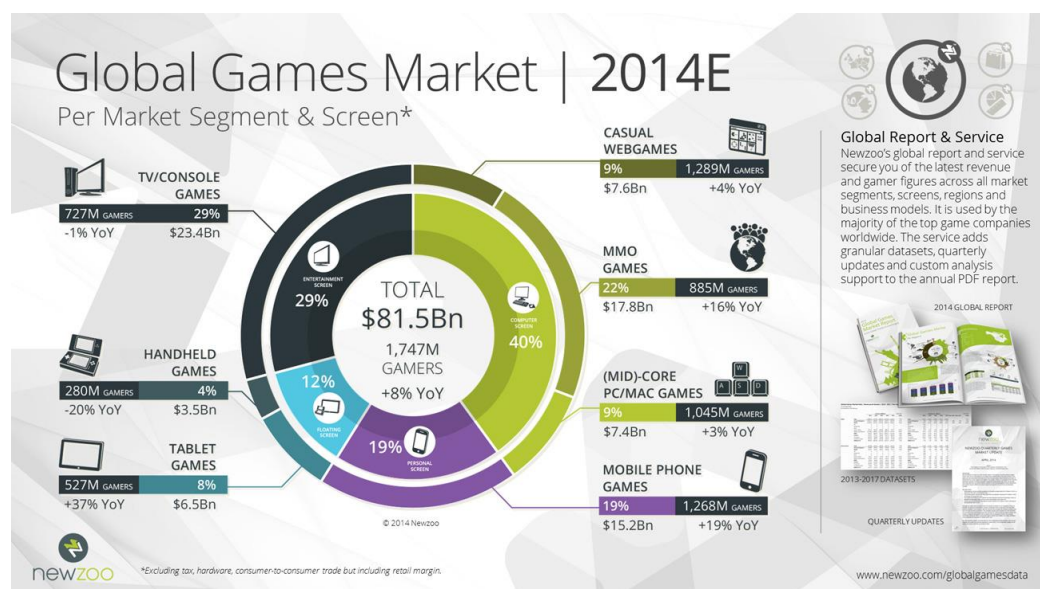


Ilustración 1. Informe segmentado de NewZoo sobre la industria del videojuego en 2014

Se considera que en 2015 se podrían alcanzar los \$100 billones, poniéndose a la altura de otras industrias de entretenimiento como la música y el cine.

Esta situación favorece la aparición de cada vez más salidas profesionales en el sector, ya que cada vez más disciplinas se ven involucradas en el desarrollo de un videojuego a nivel profesional. Entre otras, podemos encontrar:

- **Desarrollo de Software y herramientas.** Programadores junior/senior, ingenieros de Software, físicos, matemáticos...
- **Sonido.** Ingenieros de sonido, músicos, compositores, cantantes...
- **Arte.** Modeladores 3D, pintores, dibujantes, diseñadores, artistas gráficos, escritores...

¹ Museum of Modern Art (Nueva York)

- **Telecomunicaciones.** Ingenieros de Telecomunicaciones, ingenieros en Tecnologías de la Información...

Además, existe mucha documentación y herramientas que permiten a cualquier persona desarrollar su propio videojuego, tanto si ya tiene los conocimientos necesarios como si está interesada en aprenderlos.

Por otra parte, hoy en día hay muchas plataformas de ayuda mutua para desarrolladores de Software en general (como StackExchange o reddit), además de foros específicos y soporte de los propios desarrolladores de cada herramienta.

Entre las distintas plataformas de videojuegos, la de dispositivos móviles (*Smartphones* y *Tablets*) destaca como la de mayor auge en la actualidad, y (como refleja la *Ilustración 1*) la que mayor crecimiento anual prevé.

Por su parte, el SO Android cuenta con una cuota del mercado global de dispositivos móviles de alrededor del 85% (*Ilustración 2*), siendo videojuegos más del 40% de las aplicaciones descargadas para estos dispositivos.

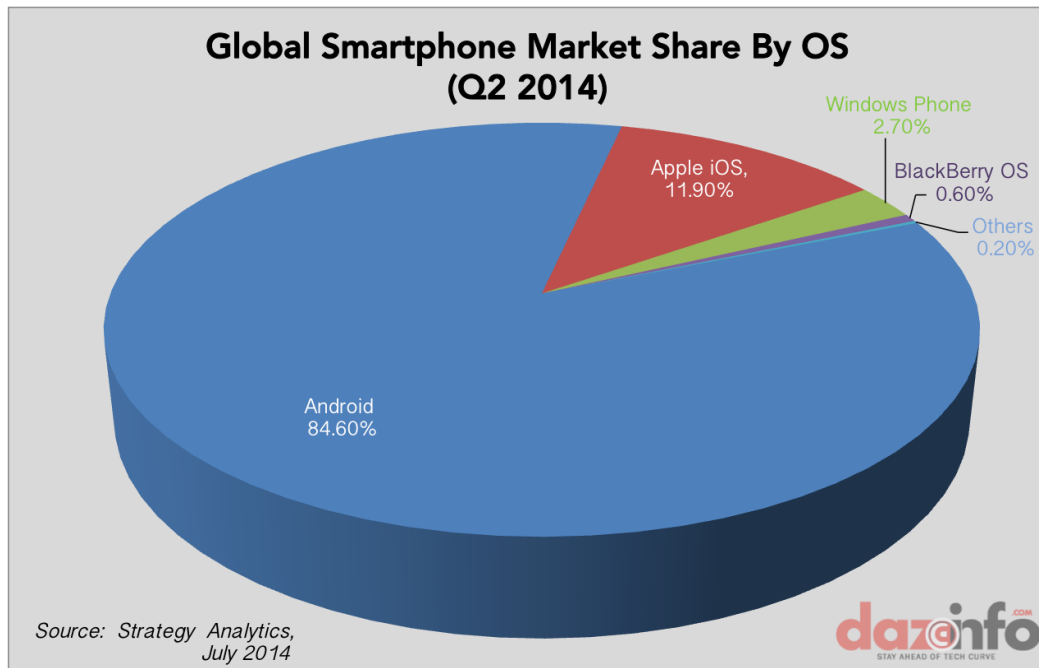


Ilustración 2. Distribución global de SO para Smartphones 2014 (Dazeinfo)

Esto puede relacionarse directamente con el creciente interés de las personas por los juegos “casual”, a los que no necesitan dedicar mucho tiempo y que les permiten distraerse durante unos minutos de sus actividades cotidianas. Además, el reducido coste de estos videojuegos para plataformas móviles los hace mucho más accesibles para todo el mundo.

Es por todo ello que se ha decidido realizar un videojuego para Android para este TFG².

² Trabajo de Fin de Grado

1.2. Objetivos

El objetivo de este proyecto es desarrollar un videojuego de carreras en 2D de un jugador para Android.

Desde los menús se podrán realizar las configuraciones mínimas de la carrera y competidores (número de vueltas, dificultad, número de contrincantes, etc...).

Durante la carrera se tendrá una vista aérea y se podrán ver los contadores de tiempo, vueltas y posición en carrera. Los rivales tendrán distintos niveles de dificultad. Esto influirá en los parámetros de su vehículo o su comportamiento durante la carrera.

Además de la línea del circuito, habrá zonas que modifiquen el comportamiento del vehículo (como arena o hierba) y muros que lo limiten.

También se guardará un ranking de vueltas rápidas.

1.3. Documentación entregada

La documentación correspondiente a este TFG es la siguiente:

1.3.1. Memoria de Trabajo

Este mismo documento, en el cual se recoge toda la información referente a la planificación y gestión del proyecto, así como los desvíos producidos en tiempo y forma con respecto a dicha planificación.

1.3.2. Manual de Usuario

Documento en el que se describe de forma visual cómo funciona la aplicación de cara a los usuarios finales de la misma.

1.3.3. Manual Técnico

En este documento se detalla la aplicación desde el punto de vista de un desarrollador, facilitando las tareas de mantenimiento y ampliación de la misma.

Nótese que toda la documentación de diseño de la aplicación se presenta sólo en su versión final, a pesar de que se planteó al inicio del proyecto que se detallaran las distintas fases por las que ha pasado esta documentación.

Esto se debe a que se considera que buena parte de la información sería redundante debido a que los cambios entre una fase y otra no tienen por qué ser sustanciales.

1.3.4. Código fuente

En un CD se adjuntará el código fuente de la aplicación con la estructura siguiente:

- **/codigo.** Directorio que contendrá los archivos del código fuente.
- **SuperCars.apk.** Archivo de instalación de la aplicación. Para instalar la aplicación desde este archivo es necesario permitir en el dispositivo Android la instalación de aplicaciones de orígenes desconocidos³.

2. Proceso de desarrollo, tecnologías y herramientas

Teniendo en cuenta la inexperiencia del desarrollador con el entorno de desarrollo y las tecnologías utilizadas para este proyecto, se ha considerado que un desarrollo ágil (inspirado en SCRUM) es lo más adecuado, permitiendo adaptarse a posibles cambios o problemas que surjan durante el proyecto.

En ningún caso se hace referencia a SCRUM como proceso de desarrollo del proyecto, sino como una fuente de inspiración para utilizar un proceso propio. Esto se debe, entre otras cosas, a que:

- SCRUM es un modelo de referencia para equipos de desarrollo.
- No tiene sentido unir los roles mínimos (*Scrum Master*, *Product Owner* y *Development Team*) en una única persona.
- No tiene sentido realizar *Daily Meetings*⁴ un único desarrollador.
- No existe un cliente con el que revisar el trabajo completado tras cada Sprint.

2.1. Proceso de desarrollo

Se ha realizado, por tanto, un desarrollo basado en *Sprints* que añaden funcionalidad de forma iterativa e incremental a la aplicación.

En todos los *Sprint* se realizan diversas tareas en mayor o menor medida. Las tareas realizadas son las siguientes:

- **Análisis del alcance y la funcionalidad.** En todos los *Sprint* se ha decidido al inicio del mismo cuáles serían las funcionalidades principales a desarrollar.
- **Implementación.** Todas las fases del desarrollo han tenido una parte importante de implementación de funcionalidades.
- **Pruebas.** En todos los *Sprint* se han realizado pruebas para verificar el correcto funcionamiento de las funcionalidades implementadas. Conforme el proyecto ha avanzado estas pruebas han tenido un mayor peso, ya que hay más interacción entre distintas partes del sistema.

³ Cualquier aplicación que no se instale directamente desde Google Play Store es considerada de orígenes desconocidos.

⁴ Reuniones que realizan los equipos de desarrollo basados en SCRUM para compartir el estado actual de su trabajo, si han tenido problemas para hacerlo y qué planean hacer.

- **Documentación.** Cada funcionalidad conlleva la creación de nueva documentación que la apoye o la modificación de la que ya existía en fases previas.

La división prevista inicialmente en *Sprints* es la siguiente:

- Sprint 1. Implementación de los controles del vehículo.
- Sprint 2. Adición de circuito y colisiones.
- Sprint 3. Incorporación de contrincantes.
- Sprint 4. Creación de menús.
- Sprint 5. Modificaciones de vehículo.
- Sprint 6. Mejoras y pruebas globales.

Esta división está sujeta a cambios debidamente justificados.

Además, en un *Sprint* se puede modificar una funcionalidad implementada anteriormente si se encuentra algún error o si esto es necesario para desarrollar una funcionalidad nueva.

Todos los detalles sobre la distribución real de los *Sprints* se pueden encontrar en el apartado 3.2.2.

2.2. Tecnologías y herramientas

A continuación se listan las tecnologías y herramientas empleadas, así como su utilidad para el desarrollo del proyecto.

2.2.1. Cocos2d-x v3.2 (C++)

Tras estudiar otras posibilidades como Unity3D, AndEngine o LibGDX, este ha sido el *framework* seleccionado para desarrollar el proyecto.

Las razones principales son dos:

- Es una herramienta open-source y gratuita, tanto para proyectos comerciales como no comerciales.
- Posee una documentación bastante completa para iniciar el desarrollo, así como una comunidad muy activa y amplia.

Además, Cocos2d-x emplea C++ como lenguaje de desarrollo, siendo el más extendido en el desarrollo profesional de videojuegos y que ofrece un gran rendimiento en aplicaciones que precisen cargas de trabajo intensas de la CPU.

Por otra parte, Cocos2d-x tiene una capa muy reducida dependiente de la plataforma, por lo que permite exportar con pocas variaciones el proyecto a distintas plataformas (iOS, Android, Linux, Win32...).

2.2.2. Android NDK v.r9d

Android NDK es una herramienta que permite implementar partes de una aplicación Android en código nativo (como C++), a cambio de un aumento en la complejidad de dicha aplicación.

Lo que hace es que la ejecución de la aplicación sea directamente sobre el procesador y no interpretada por una máquina virtual.

Por lo tanto, si bien no es recomendable para cualquier aplicación, sí tiene cabida en aplicaciones que, como se ha comentado anteriormente, requieren una carga de trabajo importante de la CPU. Además de ser necesaria alguna herramienta que permita compilar código C++ en Android.

NOTA: En el momento en que se inicia el desarrollo, la versión r9d es la óptima para trabajar con Cocos2d-x, no siendo válidas versiones superiores.

2.2.3. Python v2.7.8

Python es un lenguaje de programación interpretado de alto nivel. Es un lenguaje muy sencillo que enfatiza en la legibilidad del código y el dinamismo, siendo muy utilizado para RAD⁵ y como conector entre varios componentes o módulos escritos en C++ (como destacan en la web oficial *Comparing Python to other languages / Python.org*).

Es por esto que Cocos2d-x v3.0+ lo emplea para configurar y compilar los archivos de la aplicación.

NOTA: debido a ciertos cambios en la sintaxis de Python, Cocos2d-x requiere que se utilice Python v2.

2.2.4. Apache Ant v1.9.4

Apache Ant es una herramienta que se utiliza para la automatización de procesos de compilación y construcción.

Su función es similar a la de Make, pero no depende de las órdenes del Shell de cada SO (gracias a la Java Virtual Machine) y es más eficaz a la hora de determinar qué archivos están actualizados.

Es una herramienta ideal para soluciones multi-plataforma, al igual que Cocos2d-x.

2.2.5. Eclipse ADT Bundle

Éste paquete contiene el IDE Eclipse junto a Android SDK (ya configurado), por lo que es una opción muy recomendable para desarrollar aunque no imprescindible.

2.2.6. Adobe Photoshop CS6

Éste programa de edición de imagen 2D es imprescindible en un proyecto como éste, siendo utilizado para múltiples tareas, como recortar, escalar y orientar las imágenes que componen el juego.

⁵ Rapid Application Development

2.2.7. Tiled v0.11

Tiled es una herramienta que permite crear escenarios para juegos 2D con orientación ortogonal, isométrica o hexagonal.

Tiled utiliza una imagen que contiene *tiles* (“baldosas”) de un tamaño uniforme, para crear un mapa apilando esos *tiles* y que permite configurar puntos de spawn⁶, colisión...

La ventaja de utilizar un mapa en formato .tmx (similar a XML), además de lo ya mencionado, es que es muy sencillo abrirlo en el editor y sustituir un *tile* por otro en cualquier momento, para cambiar por ejemplo la disposición de los obstáculos u ornamentos.

2.2.8. Visual Paradigm v11.2

Visual Paradigm es un programa para el diseño de Software que emplea UML⁷.

Se ha utilizado para crear los diagramas de análisis y diseño del sistema (disponibles en el Manual Técnico).

3. Planificación y costes

En este apartado se detallan la planificación temporal prevista (3.1) y la adecuación real del proyecto a ésta (3.2).

También se detalla qué funcionalidades se han desarrollado en cada *Sprint* (3.2.2) y la justificación correspondiente a los desvíos producidos (3.2.3).

3.1. Planificación temporal

La planificación realizada inicialmente para la distribución de horas, teniendo en cuenta que se considera que el proyecto debe abarcar un total de 300 horas, es la siguiente:

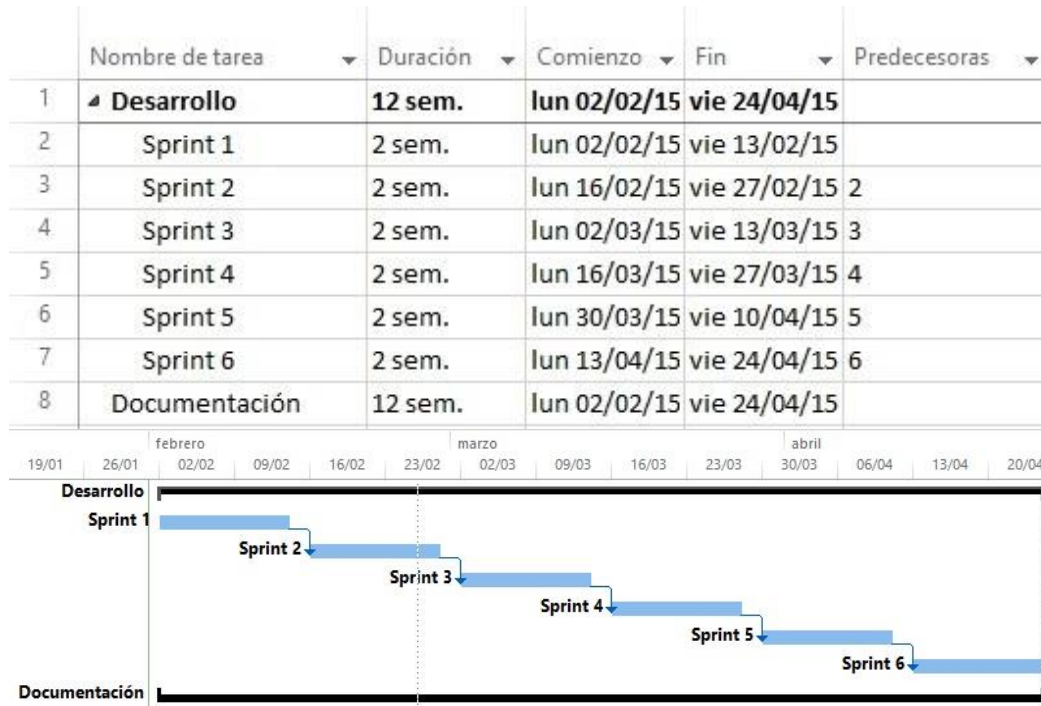
Dedicación semanal prevista (en horas/semana): 25	
Fase	Estimación temporal (en semanas)
Sprint 1	2
Sprint 2	2
Sprint 3	2
Sprint 4	2
Sprint 5	2
Sprint 6	2

⁶ El punto de spawn es como se conoce al lugar donde un personaje de un videojuego aparece por primera vez o reaparece después de morir.

⁷ Unified Modeling Language

TOTAL PROXECTO	12
-----------------------	-----------

A continuación se muestra el Diagrama de Gantt que representa la disposición de horas a lo largo del tiempo de desarrollo estimado.



Este método de desarrollo es susceptible a cambios durante el mismo.

3.2. Seguimiento

A pesar de la planificación, no ha sido posible mantener un ritmo constante de trabajo durante todo el periodo de desarrollo, por lo que se han producido desvíos en los plazos de finalización de cada sprint.

Éste ha sido el reparto real de horas del proyecto. Posteriormente se detallarán ciertos desvíos (3.2.3) causados por los problemas encontrados durante el desarrollo.

3.2.1. Reparto temporal real

Aquí se detalla en forma de tabla cuál ha sido el reparto de horas entre los distintos *Sprint*, así como la suma total de las horas reales que han sido necesarias para finalizar en tiempo y forma este proyecto.

Se ha decidido no crear un diagrama de Gantt (sí se hizo en la planificación) debido al reparto tan irregular de horas durante todo el proyecto.

FASE	TIEMPO (HORAS)
SPRINT 1	87,27
SPRINT 2	42,65
SPRINT 3	44,52
SPRINT 4	50,10
SPRINT 5	23,63
SPRINT 6	
TOTAL	248,17

3.2.2. Funcionalidades por Sprint

A continuación se detallan las funcionalidades desarrolladas en cada Sprint, éstas han sido decididas al inicio de los mismos, en función de:

- Funcionalidades ya implementadas.
- Funcionalidades restantes.
- Tiempo de desarrollo real con respecto al estimado.

En la descripción de las funcionalidades desarrolladas en cada *Sprint* no se tienen en cuenta las tareas de documentación, ya que ésta va asociada en mayor o menor medida a cada una de las funcionalidades.

Nótese que se realizó “*Sprint 3. Creación de menús*” antes que “*Sprint 4. Incorporación de contrincantes*”, a pesar de que inicialmente estaba planeado que estos *Sprints* se realizaran en orden inverso (más detalles en 3.2.3.1).

3.2.2.1. Sprint 1. Implementación de los controles del vehículo

En este *Sprint* se implementa una primera versión de la escena de carrera, con un vehículo que se puede manejar a izquierda y derecha con dos flechas.

- Escena principal de carrera.
- Objeto jugador.
- Botones para controlar al jugador y eventos asociados a éstos.
- Mapa simple (estático).

3.2.2.2. Sprint 2. Adición de circuito y colisiones

En este *Sprint* se cambia el objeto mapa de una imagen de fondo estática a un objeto de tipo TMXTiled que se mueve hacia abajo y crea la ilusión de ser “infinito”.

Se añaden obstáculos simples que se crean de forma aleatoria y el jugador puede colisionar con ellos.

También se añade una música de fondo y un efecto sonoro de colisión, así como las líneas de meta de cada vuelta y un texto que indica las vueltas superadas.

- Mapa TMXTiled, dinámico e infinito.
- Creación aleatoria de obstáculos y movimiento de los mismos.
- Control de colisiones entre jugador y obstáculos.

- Música de fondo y efectos sonoros básicos.
- Creación de líneas de vuelta y conteo de las mismas.

3.2.2.3. Sprint 3. Creación de menús

En este *Sprint* se diseñan y crean todos los menús del juego (escenas), con los botones/objetos correspondientes y toda la navegación entre escenas que se precisa para la versión final del juego.

Esto incluye el envío de información entre escenas, como pueden ser los parámetros de la carrera introducidos en el menú de configuración.

También se diseñan e introducen el logotipo del juego y el icono de la aplicación.

- Creación de todos los menús del juego (y botones correspondientes):
 - Menú principal.
 - Menú de configuración de carrera.
 - Menú de pausa durante la carrera.
 - Menú de fin de carrera.
- Adición de GUI (Graphic User Interface) durante la carrera.

3.2.2.4. Sprint 4. Incorporación de contrincantes

Este *Sprint* se centra en la adición de rivales a la carrera, así como crear un temporizador para guardar un registro del tiempo de cada vuelta.

Esto permitirá crear un *ranking* de vueltas rápidas asociadas al nombre introducido por el jugador en la escena de configuración de la carrera.

También se mejora el algoritmo de creación de obstáculos.

- Creación de rivales.
- Creación de temporizador de vueltas.
- Mejora de creación de obstáculos.
- Creación de *ranking* de vueltas rápidas de carrera y total.
- Modificación del mapa para que se vea mejor.
-

3.2.2.5. Sprint 5. Modificaciones de vehículo

En este *Sprint* se han desarrollado las funcionalidades finales y se han pulido ciertas características

- Adición de selección de vehículo.
- Modificación de lógica de rivales para evitar obstáculos.
- Mejora de *ranking* y reseteo del mismo.

3.2.2.6. Sprint 6. Mejoras y pruebas globales

3.2.3. Desvíos

En este apartado se detallan y justifican los desvíos producidos con respecto a la planificación inicial.

3.2.3.1. Cambio en el orden de Sprints

Durante el transcurso del proyecto, se decidió desarrollar “*Sprint 3. Creación de menús*” antes que “*Sprint 4. Incorporación de contrincantes*”.

Antes de iniciar este *Sprint*, se había desarrollado la mayor parte de la escena de carrera, y se consideró que sería interesante poder empezar a configurar la misma sin tener que modificar y recompilar el código fuente.

Además, la creación de los menús permitiría probar varias carreras sin la necesidad de cerrar la aplicación y abrirla de nuevo.

Éste cambio no implicó ningún desvío en el reparto de horas, ya que a pesar de la variación en el orden, ambos *Sprint* se desarrollaron.

3.2.3.2. Implementación de Box2D

El problema de *Implementación de Box2D* implicó cambios en el código, así como muchas horas de búsqueda de información y ayuda, lo que provocó un desvío aproximado de:

TAREA	DESVÍO (HORAS)
INVESTIGACIÓN	20
DESARROLLO	10
BÚSQUEDA DE RAZONES Y SOLUCIONES CORRESPONDIENTES	20
IMPLEMENTACIÓN DE SOLUCIÓN FINAL	10
TOTAL	60,00

3.3. Estimación de costes

Los costes estimados para el proyecto se detallan a continuación. Se diferencian en costes de personal, Software y Hardware.

La estimación de costes se realiza teniendo en cuenta la estimación temporal realizada anteriormente (3.1). Esto influye directamente en el coste de las licencias Software que se pagan por mes.

Recurso	Coste
Personal	6.000,00 €
Software	119,52 €
Hardware	800,00 €
	6.919,52 €

3.3.1. Costes de Personal

Los costes de personal están calculados teniendo en cuenta el tiempo de desarrollo (en horas) estimado para un solo desarrollador.

Personal	Horas de trabajo	€/hora	Total
Ingeniero de Software	300	20	6.000,00 €
			6.000,00 €

3.3.2. Costes Software

Los costes de Software se obtienen de la suma del precio de las licencias de todo el Software de terceros empleado durante el desarrollo del proyecto.

El precio de las licencias puede variar durante el desarrollo y después del mismo, por lo que la estimación refleja el precio de las licencias en el momento de realizarla.

Licencia	Precio	Total
Adobe Creative Cloud	19,66 €/mes	58,89 €
Office 365	7,00 €/mes	21,00 €
Visual Paradigm Standard	13,21 €/mes	39,63 €
		119,52 €

3.3.3. Costes Hardware

En este apartado se incluye el coste de los componentes Hardware necesarios para el desarrollo del proyecto. Los componentes aquí descritos no son los mínimos necesarios.

Sin embargo, se ha tenido en cuenta el precio del Hardware en el momento de iniciar el proyecto, y se han escogido componentes de gama media.

Componente		Precio
PC		680,00 €
Tablet Android 4.2.2		120,00 €
		800,00 €

4. Problemas, soluciones y conclusiones

A continuación se detallan los problemas y dificultades surgidos durante el desarrollo del proyecto, así como las soluciones adoptadas (de ser el caso).

4.1. Problemas encontrados

4.1.1. Implementación de Box2D

Inicialmente se decidió tratar de implementar el vehículo utilizando el motor de físicas Box2D (utilizado por Cocos2d-x), ya que parecía ser a priori la solución

idónea, pero no se consiguió que dicho motor de físicas funcionase en el proyecto para obtener el resultado esperado.

A pesar de buscar una razón que lo justificase, no se ha podido confirmar ninguna de las posibles razones como causante del problema. Las posibilidades que se barajaron tras muchas horas de investigación son:

- **Tamaño de las imágenes mayor del soportado por el dispositivo.** Se emplearon las mismas imágenes en las versiones con y sin Box2D, por lo tanto:
 - **Descartado**
- **Errores en el código fuente.** Se encontró una versión de ejemplo similar a lo esperado en un repositorio público de la plataforma GitHub. Se probó el código fuente público y posteriormente, ya que no funcionaba, se contactó con el propietario del repositorio. Éste envió por email otra versión que sí debería funcionar, pero el resultado fue el mismo. Por lo tanto:
 - **Descartado**
- **Incompatibilidad del Hardware disponible.** Es posible que el recurso Hardware empleado para desarrollar la aplicación no soporte la inclusión de Box2D. Por ello se probó en otro modelo, en el que tampoco se podía arrancar la aplicación. Por lo tanto:
 - **No demostrable**

Finalmente, se decidió que el desvío comenzaba a ser elevado y habría que buscar una solución alternativa.

Solución: Simplificar las mecánicas del juego y descartar Box2D para el desarrollo.

4.1.2. Elevado coste de horas de optimización

Debido a la naturaleza jugable del proyecto, es necesario que el código sea lo más eficiente posible, para permitir que el número de *fps*⁸ se mantenga constante.

El hecho de que haya muchas imágenes de forma simultánea en la pantalla, además de otras que no se muestran (como por ejemplo cuando un rival desaparece de la pantalla pero sigue moviéndose), ha dificultado esta tarea obligando a buscar siempre la mejor solución y no la más rápida o sencilla.

A la hora de buscar la mejor solución también se ha tenido en cuenta que el proyecto sería ampliable incluso después de finalizado.

Esto provoca que algunas funcionalidades hayan requerido un tiempo de desarrollo más elevado del que se podría esperar.

4.1.3. Dificultad para documentar

Este proyecto contiene poca interacción entre usuario y sistema, por lo que la documentación más habitual es insuficiente para ofrecer una vista muy detallada de todo el sistema.

⁸ Frames per second. Es la cantidad de imágenes estáticas por segundo que se muestran en la pantalla para generar sensación de movimiento

Esto implica que la documentación debe reflejar las tareas internas más importantes y cómo se llevan a cabo, para lo que ha hecho falta buscar mucha información y ejemplos acerca del diseño Software para videojuegos. La mayor parte de la información al respecto no es gratuita y esto ha supuesto un gran inconveniente.

4.1.4. Incompatibilidad tipo *String* de JSON

JSON es un formato para el intercambio de datos que nació como alternativa a XML.

Al inicio del proyecto se pretendía emplear dicho formato para generar, guardar y recuperar el *ranking* de vueltas rápidas del juego.

Para enviar información entre escenas dentro del juego se utiliza la clase propia de Cocos2d-x *UserDefault*, que además guarda esta información en un archivo propio XML, facilitando mucho la comunicación dentro del sistema.

Al intentar añadir estas vueltas rápidas a un archivo JSON, se apreció que había una incompatibilidad entre el tipo de datos *String* que emplea JSON y el que utiliza Cocos2d-x. Debido a que tras alrededor de 8 horas de trabajo sobre esto no se consiguió solucionar, se decidió tomar una solución alternativa.

Es importante destacar que esto no se considera que provocara un desvío en el desarrollo del proyecto, ya que la simplificación de este aspecto del juego compensa el tiempo extra necesario para desarrollarla.

Además, 8 horas no se considera una cantidad significativa en un proyecto de 300.

Solución: En lugar de guardar un *ranking* de vuelta rápida de cada jugador, se guarda la vuelta rápida total y se puede reiniciar éste *ranking*.

4.2. Conclusiones

A continuación se realiza una valoración subjetiva lo más coherente posible, tanto desde un punto de vista técnico como uno de planificación y gestión, finalizando con una valoración del proyecto a nivel personal.

4.2.1. Tecnologías y herramientas

Cocos2d es un *framework* muy útil para que un programador sin excesiva experiencia amplíe sus conocimientos y habilidades a través de un desarrollo gratificante y con el que se pueden visualizar progresos de forma continua.

La curva de aprendizaje de Cocos2d es suave y esto permite que realizar cosas sencillas no sea para nada tedioso.

Por otro lado, Cocos2d no deja de ser una herramienta profesional y que se utiliza para desarrollos comerciales, debido en gran parte a que posee una comunidad de usuarios/desarrolladores muy activa y participativa.

Su API es sencilla y está muy bien integrado con otras tecnologías/herramientas que podrían considerarse “estándares” en el mundo 2D de desarrollo de videojuegos, a la vez que ofrece funcionalidades muy potentes, lo que lo sitúa

entre las mejores opciones para desarrollar juegos o aplicaciones interactivas en 2D.

Por lo tanto, se considera que la decisión de emplear Cocos2d-x como *framework* para el desarrollo de este proyecto ha sido totalmente acertada, y se volvería a utilizar para otro proyecto de características similares.

4.2.2. Planificación y gestión

Desde que empezó el proyecto, se hizo evidente que éstos son en cierto modo organismos vivos y que el hecho de que lleguen a buen puerto depende en gran medida de la capacidad de adaptación.

La planificación es muy importante y necesaria, pero siempre hay que tener claro que es algo idílico que es muy posible que no se cumpla. Esto es todavía más difícil si hay implicadas más de una persona, que será el caso (por norma general) en el mundo laboral.

En este caso concreto, se produjo un desvío en el *Sprint 1* que obligó a cambiar la idea que se tenía del producto final. Esto no es malo, ya que a menudo las estimaciones de un desarrollador inexperto son desacertadas, además de que es útil para que las planificaciones de futuros proyectos sean lo más acertadas posible.

En cualquier caso, considero que la gestión del proyecto ha sido buena y se ha realizado de forma coherente.

4.2.3. Personal

A nivel personal, este proyecto me ha permitido iniciarme en el desarrollo de videojuegos de la mejor forma posible.

Ha sido un proyecto relativamente sencillo pero que me ha permitido comprender y gestionar los aspectos/conceptos más importantes de un videojuego desde un punto de vista técnico, lo que será de gran ayuda en un futuro.

También me ha hecho aplicar los conocimientos teóricos de gestión, planificación y documentación de proyectos que he adquirido a lo largo de mis estudios de Grado, permitiéndome ver de primera mano la utilidad y necesidad de todas éstas actividades en cada proyecto.

Como conclusión personal, éste ha sido un proyecto muy gratificante y que me ha servido para comprobar que desarrollar videojuegos puede disfrutarse tanto como jugar a ellos.

Por otra parte, tras terminar este proyecto creo que los videojuegos (y la programación gráfica en general) son una gran forma de enseñar a la gente a programar, y me hubiera gustado que alguna asignatura de la carrera hubiera implicado algo relacionado o similar.

5. Mejoras y posibles ampliaciones

Debido al tipo de proyecto, cualquier persona que juegue a SuperCars puede tener una idea que considere que mejoraría su experiencia jugable. Es por esto que lo mencionado en este apartado no es más que algunas de las muchas posibilidades de ampliación.

5.1. Portabilidad a otras plataformas

Ya que éste proyecto se ha centrado en Android como plataforma de ejecución de la aplicación, es indudable que realizar un *port*⁹ a otras plataformas como iOS, Windows o Linux sería una ampliación interesante y que facilitaría la distribución del juego.

Sin embargo, ya que éste no es un proyecto comercial, no sería imprescindible portarlo a otra plataforma, más allá de la comodidad o facilidad para algún *stakeholder*¹⁰.

En cualquier caso, haber utilizado Cocos2d-x facilita esta tarea en gran medida.

5.2. Mejorar las mecánicas del juego

En este proyecto se ha decidido que establecer 3 posibles posiciones para el jugador en sentido horizontal era una forma de complicar en cierto modo la tarea de esquivar rivales y obstáculos, pero se podría por ejemplo ampliar el número de posibilidades a 5.

Habría que ajustar el tamaño de los elementos en pantalla y quizás sería menos cómodo para su visualización, pero no cabe duda de que sería una mejora a tener en cuenta.

5.3. Mejorar el algoritmo de generación de obstáculos

Actualmente los obstáculos se generan de forma cíclica cada X tiempo, y cambiar esto por otro tipo de generación podría ser interesante para que, por ejemplo, se pudiese dar el caso de que el jugador sólo pueda pasar por el centro ya que hay un obstáculo a cada lado a la misma altura.

También se podrían variar los tamaños de los obstáculos en función de la dificultad o crear obstáculos que se muevan horizontalmente cruzando la carretera.

⁹ *Port* es como se conoce a la tarea de adaptación de un videojuego diseñado para una plataforma específica a otra plataforma distinta. Es una práctica habitual en la industria.

¹⁰ Un *stakeholder* es todo aquel interesado en el desarrollo de un proyecto en cualquier sentido. Pueden incluir desde inversores, desarrolladores o clientes hasta los gerentes de la empresa, un gobierno o alguna ONG.

5.4. Mejorar los efectos especiales

Tanto el apartado gráfico como el sonoro son básicos y enormemente mejorables.

Añadir otro tipo de sonido para las colisiones o un efecto visual de partículas (como polvo o humo) mejorarían notablemente la experiencia del jugador.

También se podrían crear efectos de derrape o cambios climatológicos que dificulten la partida.

5.5. Mejorar la IA de los rivales

Ya que la IA¹¹ que se ha desarrollado para este proyecto es muy sencilla, es muy susceptible a mejoras.

Se podría hacer que los rivales variasen su velocidad para evitar una colisión si se encuentran en una situación comprometida (como la descrita en el apartado 5.3), o que traten de forzar al jugador a colisionar con un obstáculo.

6. Referencias

- [Video Games: 14 in the Collection, for Starters \(Paola Antonelli, MoMA, 2012\)](#)
- [Comparing Python to other languages | Python.org](#)
- [GitHub](#)

¹¹ Inteligencia Artificial